

IMPLEMENTASI STRATEGI INQUIRI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEROLEHAN BELAJAR KONSEP BANGUN DATAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Aida, Syahwani Umar, Andy Usman

Program Magister Tehnologi Pendidkan, FKIP Universitas Tanjung Pura, Pontianak
Email : aida_susi@yahoo.com

Abstrak : Adanya situasi pembelajaran matematika yang berlangsung di kelas yang ada di sekolah –sekolah sering dilakukan secara konvensional. Akibatnya, siswa sering jenuh tidak termotivasi dalam belajar yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Pendekatan Strategi Inquiri merupakan strategi yang membentuk siswa berfikir kritis, kreatif dan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Masalah dalam penelitian ini adalah” Bagaimana Implementasi Strategi Inquiri Berbasis Multimedia untuk Perolehan Belajar Konsep Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SDN 09 Sungai Raya Raya” Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis Penerapan Strategi Inquiri Berbasis Multimedia untuk Perolehan Belajar Konsep Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Di SDN 09 Sungai Raya.

Kata kunci : Implementasi, Strategi Inquiri dan Perolehan Belajar.

Abstract : The existence of mathematics learning situations that take place in the classroom that is in - school sekolah often done conventionally . As a result , students are often bored unmotivated in learning that makes student learning outcomes to be low . Inquiri strategy approach is a strategy that prepares students to think critically , creatively and actively in building their own knowledge . The problem in this study is " How inquiri Implementation Strategy for Acquisition Based Multimedia Learning Concept Build Flat In Mathematics Learning Classroom SDN 09 Sungai Raya Raya " This research development (*Research and Development*) with a qualitative approach that aims to describe and analyze the application of strategies for Obtaining the inquiry -based Multimedia Learning concept Build Flat In Mathematics Learning in Elementary School 09 Class V Sungai Raya.

Keywords : Implementation , Strategies Inquiri and Acquisition Study.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia NO.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan khususnya pada BAB IV pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa“ Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.” Hal ini merupakan dasar bahwa guru perlu menyelenggarakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Tujuannya tidak lain untuk menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik termasuk potensi memberikan respon

kreaitive terhadap hal - hal yang ada di sekitar lingkungannya. Dalam dunia pendidikan, guru dan peserta didik adalah unsur yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Peserta didik berperan langsung sebagai pebelajar, dan guru berperan sebagai pengajar. Keduanya merupakan objek yang sama-sama melakukan aktivitas, baik berupa aktivitas fisik maupun aktivitas mental.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh peserta didik. Pembelajaran matematika yang diajarkan di SD merupakan matematika yang terdiri dari bagian-bagian yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Pada kenyatannya pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar sekarang ini masih mementingkan ketuntasan materi. Peserta didik dituntut untuk menyelesaikan bahan ajar sesuai dengan waktu yang ditentukan dan harus mencapai standar ketuntasan minimal. Guru tidak mempertimbangkan psikologis peserta didiknya, bahwa dengan menjejali materi secara terus menerus akan membuat peserta didik merasa jenuh dan tertekan. Guru juga tidak mementingkan proses belajar, namun lebih mengarah pada hasil belajar berupa nilai akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika SD belum melaksanakan amanah pemerintah seperti yang tertuang dalam silabus /KTSP. Dimana dalam KTSP sudah jelas bahwa tujuan pembelajaran matemtika di SD adalah mendidik peserta didik agar dapat berfikir logis, kritis, rasional dan percaya diri.

Penggunaan strategi yang tepat dan efektif dalam hal ini strategi *inquiri* adalah suatu seni atau ilmu yang dapat membawa peserta didik terlibat langsung pada pembelajaran sehingga tujuan dapat tercapai secara efisien dan efektif. Strategi *inquiri* memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan proses pembelajaran, dimana peserta akan aktif dalam menemukan ide-ide atau pemahaman barunya dan guru dituntut menciptakan suasana yang membangkitkan peserta didik terlibat aktif menemukan, mengolah, dan membentuk pengetahuan atau keterampilan baru. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari atau menemukan idenya sendiri atas permasalahan yang diberikan guru membuat peserta didik berusaha ingin tahu dan penasaran untuk mengembangkan imajinasinya. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran secara psikologis peserta didik merasa tidak terbebani, belajar dilakukan atas kesadarannya sendiri, dan suasana belajar menjadi menyenangkan. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah mendapatkan informasi dan kejelasan mengenai : (1) Pola dasar desain pembelajaran dengan strategi *inquiri* berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya. (2) Profil Desain Pesan dan Story Board yang menerapkan strategi *inquiri* berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya. (3) Tampilan media dengan menggunakan strategi *inquiri* untuk perolehan belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di SDN 09 Sungai Ray. (4) Perolehan belajar konsep

bangun datar melalui strategi inquiri berbasis multimedia pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya.

Belajar adalah usaha untuk menguasai segala sesuatu yang berguna untuk hidup. Menurut Gagne dalam (Rahyubi, 2012 : 5) belajar merupakan aktivitas yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar, seseorang memiliki ketrampilan, pengetahuan, dan sikap. Sedangkan menurut Hilgrad dan Bower dalam (Baharudidin dan Nurwahyuni, 2012:13) belajar (*to learn*) memiliki arti :1) *to gain knowledge ,comprehension, or mastery of trough experience or study* ,2) *to fix in the mind or memory: memorize* 3)*to acquire trough experience;* 4) *to become in forme of to find out*. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya kreativitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu. Dari beberapa pengertian belajar, dapat di simpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam diri seseorang berupa penambahan ilmu pengetahuan dan kemahiran melalui alat indera dan pengalaman.

Dalam beberapa dekade belakang ini pengajaran lebih banyak ditinggalkan dan seakan tenggelam, digantikan oleh istilah pembelajaran. Pengajaran lebih berperan dan memfasilitasi terjadinya proses dan hasil belajar pada peserta didik. Pengajar (guru) merupakan pihak yang aktif dalam proses belajar. Sedangkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dan sumber belajar. Pembelajaran mengandung makna, bahwa serangkaian kegiatan belajar itu dirancang terlebih dahulu agar terarah pada tercapainya perubahan perilaku yang diharapkan (Suparman, 2012;10) Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang disengaja dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran sebagai sebuah sistem yang menggunakan pendekatan sistem dalam desain pembelajaran. Dalam hal ini semua komponen yang terlibat dalam pembelajaran saling berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Rahyubi (2012;6) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Sedangkan menurut Gagne (A.Pribadi,2011:9) mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah "*a set of events embedided in purposeful activities that fasilitate learning* " (p.1). Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang disengaja untuk memudahkan proses belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa dalam pembelajaran harus ada proses antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan, yang dirancang terlebih dahulu agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian guru sebagai pendidik harus dapat mengelola kegiatan pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran dikelola dengan memberikan peran yang aktif pada peserta didik Hal ini berarti peserta didik harus ditempatkan sebagai subyek pelaku dalam pembelajaran. Dengan proses pembelajaran yang interaktif

diharapkan dapat memberikan motivasi yang tinggi bagi peserta didik untuk aktif. Pembelajaran melibatkan ari metode yang berbagai metode, dari metode yang paling tua seperti ceramah, sampai yang paling mutakhir yaitu seperti simulasi dan percobaan ilmiah. Pembelajaran melibatkan pula penggunaan media cetak, visual, gambar, audio, maupun multimedia komputer.

Secara umum faktor yang mempengaruhi dalam belajar dibedakan menjadi dua yaitu Faktor internal dan Faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, dan dapat juga mempengaruhi belajar bagi peserta didik. Syah menjelaskan dalam (Baharuddin dan Nurwahyuni, 2012 : 26) faktor eksternal meliputi : Faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non social.

Kegiatan pembelajaran peserta didik dalam kelompok telah lama menjadi fenomena proses pendidikan, baik dalam jalur pendidikan formal maupun dalam jalur pendidikan non formal. Dewasa ini kegiatan pembelajaran partisipatif tidak hanya digunakan dalam pembelajaran non formal tetapi sudah menyeluruh di kawasan dunia pendidikan. Dengan demikian parsipatif sudah menjadi bagian strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran baik formal maupun non formal. Berkenaan dengan kata strategi tentunya dapat diartikan sebagai cara atau siasat dalam merencanakan sesuatu hal untuk mencapai tujuan. Menurut Sudjana (2010; 4) strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan diterapkan secara sengaja untuk melakukan sebuah kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan tersebut, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang. Strategi dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya pendidik dalam proses membantu peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Tujuan strategi pembelajaran yaitu terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Strategi pembelajaran merupakan suatu serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran di dalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities desgned to achieves a partircular educational goal*, yang artinya perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2008 : 126). Dari pendapat tersebut, Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu kesatuan materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Sanjaya, 2008 :126).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) yang termasuk juga penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/ kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi

disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya disini bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Namun sebelumnya perlu dirumuskan suatu tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya. Strategi pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dari sistem pengajaran. Meskipun tujuan telah dirumuskan dengan baik materi yang dipilih sudah tepat, tetapi jika strategi pembelajaran yang dipergunakan kurang memadai, mungkin tujuan yang diharapkan tidak tercapai, atau mungkin tujuan tercapai dengan susah payah. Dengan demikian strategi pembelajaran adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran merupakan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pengajaran yang efektif, efisien dan ekonomis serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa baik secara intelektual maupun fisik. Dalam proses pembelajaran guru harus banyak memiliki strategis dan pembaharuan-pembaharuan dalam proses belajar mengajar sehingga membuat suasana kelas menjadi interaktif dan strategi pembelajaran juga menyangkut materi-materi yang ada dalam pengajaran. Sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Pembelajaran dengan penemuan (*inquiry*) merupakan satu komponen penting dalam pendekatan konstruktivistik yang telah memiliki sejarah panjang dalam inovasi atau pembaruan pendidikan. Dalam pembelajaran dengan penemuan atau inkuiri, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Menurut Sanjaya (2009: 177 – 286) ada beberapa strategi pembelajaran yang harus dilakukan oleh seorang guru: Strategi pembelajaran ekspositoris dan heuristik. Strategi pembelajaran ekspositoris adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal. Adapun salah -satu strategi yang ideal dengan pembelajaran saat ini adalah strategi *inquiri*. Strategi *inkuiri* merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran *inquiri* ini bertujuan untuk memberikan cara bagi peserta didik untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Jika berpikir menjadi tujuan utama dari pendidikan, maka harus ditemukan cara-cara untuk membantu peserta didik untuk membangun kemampuan itu.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, namun juga sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Secara harfiah, media berarti perantara antara sumber pesan(*a source*) dengan penerima (*receirver*)

Sedangkan menurut Gagne (Indriana, 2011:14) menyatakan bahwa media adalah merupakan wujud dari adanya komponen dalam lingkungan siswa yang

dapat merangsang mereka belajar. Komponen- komponen tersebut adalah terdiri dari pengirim atau sumber pesan (*source*) perantara (media) dan penerima (*receiver*). Berkenaan dengan pengertian media pembelajaran, Musfiquon (20012: 28) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antar guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, yang menghasilkan berbagai macam tingkah laku yang berlainan yang disebut kapasitas. Kapasitas itu diperoleh dari (1) stimulus yang berasal dari lingkungan dan (2) proses kognitif yang dilakukan siswa. Gagne menjelaskan setelah selesai belajar, penampilan yang dapat diamati sebagai hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan (*capabilities*). Kemampuan-kemampuan tersebut dibedakan berdasarkan atas kondisi mencapai kemampuan tersebut berbeda-beda. Ada lima kemampuan (kapabilitas) sebagai hasil belajar yang diberikan Gagne yaitu: 1) Informasi Verbal, 2) Keterampilan Intelektual, 3) Strategi kognitif, 4) Sikap-sikap, 5) Keterampilan-keterampilan motorik.

Menurut Bruner (Suprijono, 2009; 15) berdasarkan sifat keilmuan teori pembelajaran dikategorikan menjadi preskriptif dan deskriptif. Teori belajar preskriptif beraksentuasi pada bagaimana sebaiknya proses belajar diselenggarakan. Teori belajar preskriptif adalah sebuah teori yang lebih menekankan antar interaksi peserta didik dengan sumber belajar (media pembelajaran). Bahwa teori preskriptif lebih identik dengan pembelajaran (*instructional*), karena yaitu: 1) Interaksi antara peserta didik dengan guru tidak harus menjadi mutlak, karena pembelajaran preskripsi sebenarnya bukan berpusat pada guru, melainkan lebih mengarah pada peserta didik. 2) Tujuan Akhir dari belajar harus tuntas (*learning of mastery*), dan tergantung pada interaksi yang terjadi. 3) Formulasi teori yang digunakan adalah (“agar....., lakukan.....”) 4) Media berfungsi sebagai sumber belajar, bukan membantu guru dalam mengajar. (digunakan sebagai control) 5) Evaluasi merupakan bagian dari pembelajaran. Berkaitan dengan informasi, selanjutnya Gagne dalam (Ibrahim 2011; 11) menjelaskan dalam teori belajar dikenal dengan istilah “*information – processing theory*”. Menurut teori ini bahwa gejala - gejala tentang belajar dapat dijelaskan bila proses belajar ini dianggap sejenis proses transformasi “input menjadi output” mirip yang lazim terjadi pada sebuah komputer. Misalkan seorang sedang belajar dalam situasi belajar, rangsangan mata, telinga, dan indra lainnya diubah menjadi “pesan-pesan” pada syaraf tertentu. Pesan – pesan itu selanjutnya mengalami berbagai perubahan di dalam sistem syaraf sehingga dapat disimpan untuk kemudian dapat dipanggil kembali (Reproduksi).

METODE

Penelitian yang dilakukan adalah menggunakan metode pengembangan, dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah berdasarkan pada penciptaan holistik yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informal disusun secara terinci. Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu pertama adalah penajaman konsep dan menuangkan konsep-konsep itu ke dalam suatu "*Conceptual Framework*". Artinya peneliti harus mempunyai tingkat intensitas pemahaman terhadap suatu konsep atau teori Implementasi Strategi Inquiri Berbasis Multimedia Untuk Perolehan Belajar konsep bangun datar pada pembelajaran Matematika pada SDN 09 Sungai Raya Kab .Kubu Raya. Konsep ini merupakan konsep perspektif teoritis yang dijadikan pedoman proses inquiri oleh peneliti. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh pemahaman jelas tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata. Menurut Sugiyono (2011: 14) metode penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan dalam kondisi alamiah (*natural setting*), disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya penelitian ini lebih digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, kemudian disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Sungai Raya Kab. Kubu Raya. Pemilihan lokasi ini didasari atas pertimbangan, bahwa sekolah tersebut tempatnya berdekatan dengan tempat peneliti bertugas. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2013-2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola dasar desain pembelajaran dengan strategi inquiri berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik dalam arti dapat meningkatkan efektifitas mutu pembelajaran.) Ada beberapa hal yang terdapat dalam menyusun rancangan pembelajaran yaitu materi (content), pedagogis, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan yang hendak dicapai. Adapun rancangan pembelajaran mendekati tujuan yang sama dengan berpijak pada teori preskriptif. Dalam mendesain instructional, ada beberapa langkah yang harus dikerjakan yaitu : Membuat pola dasar. Hal yang terpenting dalam mendesain suatu pembelajaran dalam hal ini membuat pola dasar adalah bagaimana menentukan dan merancang pola dasar yang terdiri dari tiga komponen yaitu tujuan pembelajaran ,sub tujuan dan tugas belajar (*learning task*). Adapun tujuan pembelajaran dalam membuat pola dasar pada penelitian ini mengacu pada analisis kebutuhan yaitu yang diambil dari pengembangan tujuan pembelajaran yang terdapat di dalam silabus atau bisa juga dihasilkan melalui proses analisis kebutuhan atau *need analysis*. Sub tujuan adalah rincian dari tujuan pembelajaran secara umum yang dirinci secara detail bagian-bagiannya yang menunjukkan satu bentuk kecakapan yang harus dipelajari. Sedangkan Tugas belajar adalah bagaimana performance/ unjuk kerja

dalam kegiatan mental untuk melengkapi prasyarat belajar dan urutan yang diinginkan yang dirinci secara runtut pengalaman belajar yang harus ditempuh dari kegiatan belajar. Dalam paradigma teknologi pembelajaran, tugas belajar merupakan hal yang terpenting karena merupakan roh dan preskripsi dari teknologi pembelajaran itu sendiri. Analisis tugas belajar merupakan proses mengidentifikasi elemen dari proses mental dan perbuatan. Keempat elemen ini memiliki karakter yang bersifat holistic, serasi, sekata, dan senada, meskipun wujud tiap-tiap elemen berbeda tetapi hakikatnya sama.

Profil desain pesan dan story board yang menerapkan strategi inquiri berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya adalah merupakan langkah selanjutnya setelah pengembangan pola dasar telah dimodifikasi. Menyusun desain pesan adalah perencanaan merekayasa bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan dengan memperhatikan prinsip perhatian dan daya tangkap dengan cara menjabarkan dari komponen-komponen pembelajaran. Pada hakekatnya kegiatan merumuskan isi belajar, perolehan belajar, materi, strategi, teknik, metode serta story board adalah merupakan desain pesan secara keseluruhan.

Tampilan multimedia dengan menggunakan strategi inquiri perolehan untuk belajar konsep bangun datar pada pembelajaran matematika kelas V adalah yaitu dalam media tersebut terdapat rincian tugas belajar (learning task) peserta didik yang dipandu dengan tampilan gambar –gambar bangun datar untuk mencari dan mengidentifikasi sifat –sifat bangun datar sehingga sampai pada tahap menemukan dan merumuskan konsep bangun datar. Multimedia yang dipilih dan digunakan berisikan : Petunjuk penggunaan, Tujuan pembelajaran, Isi materi pembelajaran Serta evaluasi. Kemudian untuk memudahkan serta menarik perhatian peserta didik tampilan media yang dipilih tersebut dilengkapi teks, gambar, animasi, audio, dan tampilan warna dan music instrument yang sesuai. Produk media yang digunakan melalui prosedur pemilihan yaitu dari tahap menganalisis siswa sampai pada tahap mengevaluasi pembelajaran. Kemudian media yang dipilih yaitu multimedia dengan penerapan strategi inquiri yang digunakan di lapangan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Produk multimedia yang dipilih menggunakan program *Adobe Flash* dengan didukung program lainnya sebagai tambahan sehingga menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran kemudian dikemas dalam bentuk kepingan compact disk (CD).

Perolehan belajar konsep bangun datar melalui strategi inquiri berbasis multimedia pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 09 Sui Raya merupakan unsur dari ranah kognitif dari tujuan pembelajaran yang akan diperoleh sebagai hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam model pembelajaran strategi inquiri terdapat tiga fase yang terpenting dalam pembelajaran yaitu fase eksplorasi, fase elaborasi dan fase eksplorasi. Pada fase eksplorasi peserta didik diberi kesempatan untuk secara bebas untuk mengungkapkan pikirannya sesuai dengan materi yang akan dibahas. Pada fase elaborasi peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah ditentukan yaitu melakukan diskusi

kelompok, pengamatan atau demonstrasi. Pada kedua fase ini guru melakukan penilaian berupa keaktifan dalam bertanya, diskusi kelompok atau mengajukan pendapat-pendapat tentang materi atau topik yang sedang dibahas. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran strategi inquiri berbasis multimedia dinyatakan dalam bentuk kualitatif dengan dengan katagori baik, cukup dan kurang(lihat tabel 1).

Tabel 1
Penilaian Pengamatan dalam Pembelajaran

| No | Nama siswa | Performan | | Jumlah Skor | Nilai |
|-----|--------------------|-------------|--------|-------------|--------|
| | | Pengetahuan | Sikap | | |
| 1. | Agus M.Iksan | Baik | Sedang | 70 | Baik |
| 2. | Alan Budianto | Baik | Baik | 70 | Baik |
| 3. | Behri | Baik | Baik | 80 | Baik |
| 4. | Dendi Sukani | Baik | Baik | 80 | Baik |
| 5. | Dewi Sukma .S | Baik | Baik | 80 | Baik |
| 6. | Nurhalizah | Baik | Baik | 80 | Baik |
| 7. | Mayang | Sedang | Sedang | 60 | Sedang |
| 8. | Dafa | Kurang | Baik | 60 | Sedang |
| 9. | Iwan | Baik. | Baik. | 80 | Baik |
| 10. | M. Taupik | Baik. | Baik. | 80 | Baik |
| 11. | Felia Ananda Fitri | Kurang | Baik | 60 | Sedang |
| 12. | Ferlian Saputra | Sedang | Sedang | 60 | Sedang |
| 13. | Gunawan | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 14. | Herry Kurniawan | Sedang | Baik. | 70 | Baik |
| 15. | Nada | sedang | Baik | 70 | Baik |
| 16. | Ola Silfiani | sedang | Baik | 70 | Baik |
| 17. | Rahayu | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 18. | Ridowansyah | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 19. | Saskia Maharani | sedang | Baik | 70 | Baik |
| 20. | Suryani | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 21. | Yola | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 22. | Yulia | sedang | sedang | 60 | Sedang |
| 23. | Yuni Fitriani | sedang | sedang | 60 | Sedang |

Pada pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi inquiri berbasis multimedia dikelas V SDN 09 Sungai Raya, proses pembelajarannya dilaksanakan di ruang kumputer dalam kegiatan pembelajaran seperti biasanya yang dilakukan guru sebagaimana mestinya. Hanya yang berbeda adalah ruang kelas dan medianya saja. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang sudah dirancang

sebelumnya yang di kemas dalam bentuk kepingan *compact disk* (CD). Sedangkan ruang kelas yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis multimedia dilakukan di Lab komputer yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan terdahulu, maka pada bagian ini peneliti ingin menarik suatu kesimpulan bahwa implementasi strategi inquiri berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam pembelajaran. Dari analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) Pola dasar desain pembelajaran menggunakan strategi inquiri berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep bangun datar matematika di kelas V SDN 09 Sungai Raya adalah relevan dengan rincian tugas belajar atau preskrpsi tugas belajar. 2) Profil desain pesan dan story board yang menerapkan strategi inquiri berbasis multimedia untuk perolehan belajar konsep adalah dapat memberikan kemudahan peserta didik untuk menguasai konsep bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa dalam penilaian proses maupun penilaian pembelajaran secara keseluruhan. 3) Tampilan media dengan menggunakan strategi inquiri untuk perolehan belajar konsep pada pembelajaran matematika dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami konsep bangun datar pada pembelajaran matematika serta menyeragamkan irama belajar siswa yang bermacam-macam karakteristiknya. Selain itu juga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu juga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tercapai kompetensi yang diinginkan. Belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat dilakukan secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu. 4) Perolehan belajar konsep bangun datar melalui strategi inquiri berbasis multimedia pada pembelajaran matematika adalah merupakan perolehan belajar yang diharapkan, selain hasil belajarnya meningkat, motivasi dan minat serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan terasa mudah dirasakan siswa.

Saran

Berdasarkan pengalaman dalam penelitian yang telah dilakukan, untuk menghindari kendala-kendala yang telah ditemui, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut: Bagi penelitian lain: Perlu mengadakan persiapan yang lebih matang dalam mengumpulkan dokumentasi baik foto, audio, teks dalam proses pembuatan media sehingga tidak menghambat dalam perangkaian bahan-bahan sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Bagi sekolah Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih inovatif berbasis multimedia, perlu dilengkapi sarana belajar yang menunjang seperti laptop, jumlah komputer yang memenuhi kebutuhan pembelajar dan LCD proyektor yang memadai. Bagi guru mata pelajaran agar menyelenggarakan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif, dan efektif serta menyenangkan, karena pembelajaran

yang demikian dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal. Agar multimedia yang didesain dan digunakan lebih baik dan lebih menarik lagi perlu melibatkan ahli komputer dalam pengaplikasiannya program. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena membuat pembelajaran menjadi lebih mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi Benny, (2011) *Langkah Penting Merancang Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, Jakarta : Dian Rakyat
- Burhanudin & Wahyuni Esa (2012) *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Ibrahim Sutini (2011), *Belajar, Pengajaran Dan Pembelajaran (konsep dan implementasi)*, Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Indriana Dina (2010), *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta DIVA Press.
- Rahyubi Heri, (2012) *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Nusa Media.
- Reigeluth, Charles(Ed) (1983) *Instruksional –Design Theories and Models, An Overviue Of Their Current Status* :Hillsda Lawrenc
- Sanjaya Wina (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya Wina (2009) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, jakarta: Kencana Prenada Med
- Sudjana (2010), *Strategi Pembelajaran* , Bandung : Falah
- Sugiyono ((2008) *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alf
- Suparman Atwi (2012), *Desain Instruksional Modern*, Jakarta: PT. Grelora Aksara Prata
- Suprijonog Agus (2009), *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

